


# Chiffrô™




## Règles de jeu

Première édition

*à Arthur*

# Le jeu Chiffrô

Chiffrô est un jeu de stratégie pour 2 à 4 joueurs basé sur la résolution d'un casse-tête mathématique formé de cartes à jouer. Il est fondé sur le calcul de fonctions mathématiques simples. Si vous pouvez additionner, soustraire, multiplier ou diviser deux valeurs numériques se situant entre 1 et 6, vous pouvez apprendre à jouer à Chiffrô!

Chiffrô est un jeu où chaque joueur, suivant son tour, tente de placer des cartes portant des chiffres sur une surface de jeu de la façon la plus stratégique possible. À la fin de la partie, le joueur gagnant est celui qui a le plus gros score basé sur la somme de ses cartes visibles sur la surface de jeu.

Chiffrô est un jeu aux nombreux choix et compromis. Votre personnalité peut ainsi s'exprimer librement. Vous pouvez jouer défensivement en tentant de créer des opportunités pour vous-mêmes, ou vous pouvez être agressif en cherchant à conquérir le territoire de vos adversaires. Chiffrô se prête bien aux parties avec de multiples joueurs car il est difficile de se regrouper contre un joueur spécifique.

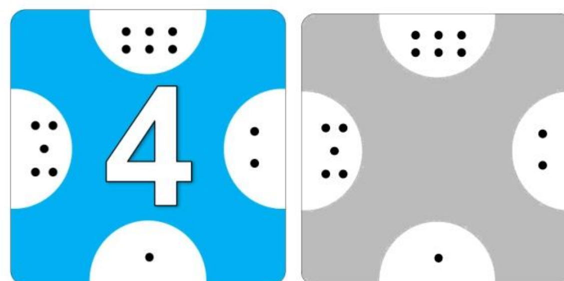
Chiffrô est un jeu simple aux possibilités infinies. Chaque partie est unique. Êtes-vous intéressé à jouer à Chiffrô? Lisez-en plus pour devenir un formidable adversaire!

# La carte à jouer Chiffrô

Le jeu Chiffrô est basé sur une « carte à jouer » de conception toute particulière. La carte à jouer Chiffrô est en forme de carré et contient deux composantes numériques. La première composante est le chiffre arabe au centre (**Figure 1**). Ce chiffre constitue la réponse aux fonctions mathématiques solutionnées par les joueurs, et peut prendre une valeur entre 1 et 6. La deuxième composante, sont les chiffres situés sur chaque côté de la carte et qui ressemblent aux faces d'un dé traditionnel (**Figure 1**). Ces chiffres prennent une valeur entre 1 et 6. Ils sont utilisés pour faire des fonctions mathématiques pour déposer une carte à jouer sur la surface de jeu.

Il existe aussi une version spéciale de la carte Chiffrô qui n'a pas de chiffre arabe au centre (**Figure 1**). Il s'agit des «cartes de départ» pour le jeu, c'est-à-dire qu'elles sont utilisées pour constituer le casse-tête initial avec lequel les joueurs vont interagir.

**Figure 1**
*Exemples de cartes Chiffrô : la carte à jouer (à gauche) et la carte de départ (à droite)*



# Préparer une partie

La préparation d’une partie comprend trois étapes :

**1- Préparez la surface de jeu :** Prenez les « cartes de départ » et brassez-les. Placez-les aléatoirement, les unes à côté des autres et en laissant un espace (2cm) entres elles. Pour une partie de 2 joueurs, formez une grille de 4 par 4 (**Figure 2**). Pour des parties de 3 et 4 joueurs, la grille sera de 5 par 5 et de 5 par 6.

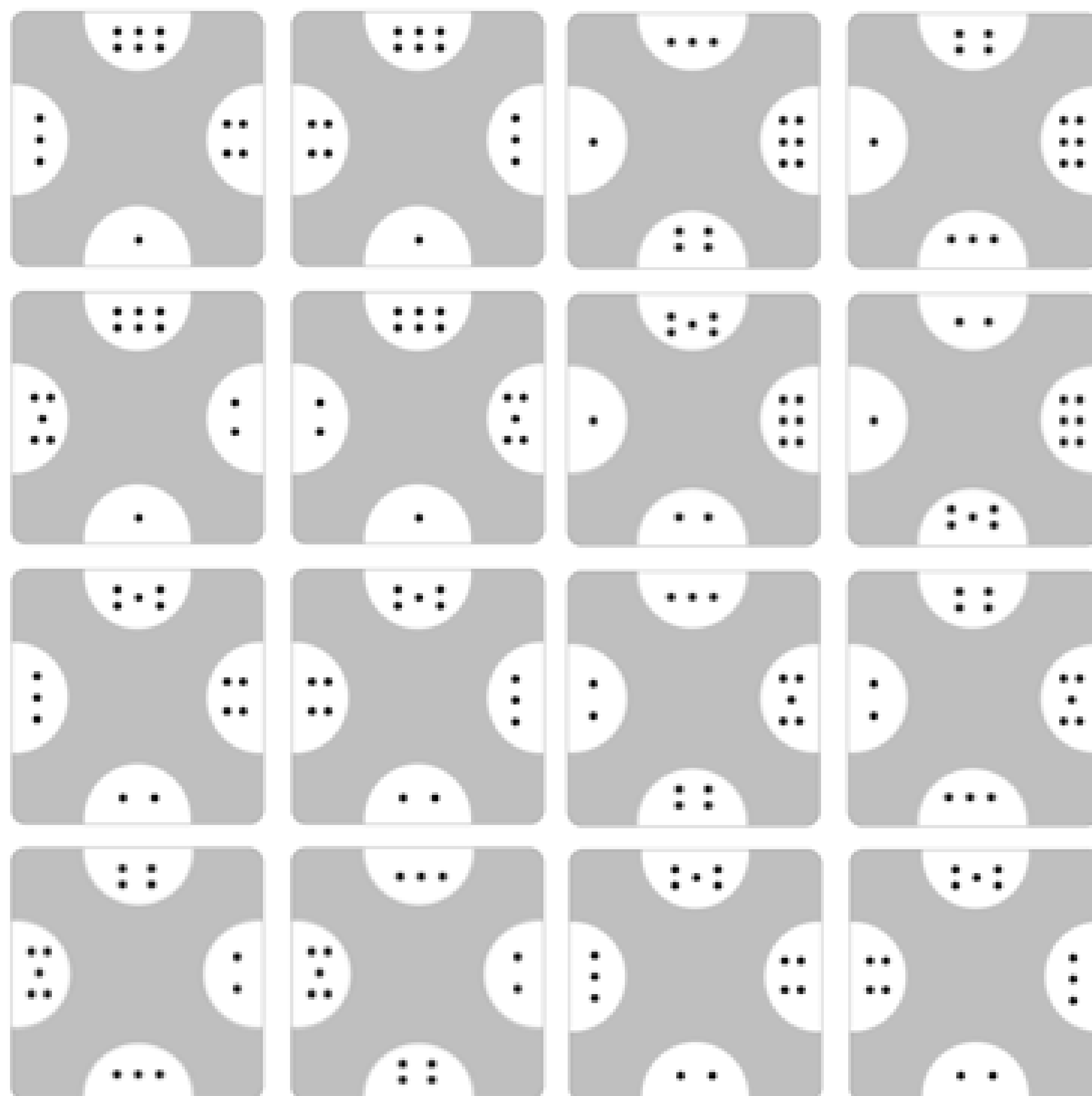
**2- Choisissez qui va commencer la partie :** Prenez un paquet de cartes à jouer et brassez-les. Chaque personne doit piger une carte et celui qui obtient la carte avec le chiffre le plus élevé commence la partie. Allez dans la direction d’une montre pour l’ordre des tours quand la partie comprend 3 ou 4 joueurs.

**3- Préparez les cartes à jouer :** Chaque joueur doit choisir sa couleur. L’ordre établi à l’étape 2 peut être utilisé en cas de conflit pour le choix des couleurs. Chaque joueur doit prendre toutes les cartes à jouer de la couleur choisie et il devrait y en avoir 24 (4 séries de cartes dont les chiffres arabes du centre vont de 1 à 6). Les joueurs doivent en former un paquet, les brasser, et déposer le paquet la face par en bas.

**Vous êtes maintenant prêt pour commencer une partie!**

**Figure 2**

*Exemple d'une surface de jeu constitué de cartes de départ pour une partie à 2 joueurs*



*Pour une partie à 3 joueurs, cette surface de jeu est agrandie pour devenir une grille de 5 par 5. Pour une partie à 4 joueurs, ce sera une grille de 5 par 6.*

# Séquence de jeu

La séquence de jeu est comme suit :

1- Lorsque c'est son tour, le joueur prends les 3 cartes qui sont sur le dessus de son paquet et les retournent.

2- Le joueur trouve des endroits sur la surface de jeu (**Figure 2**) où il ou elle peut placer ces 3 cartes, une à la fois, en utilisant les valeurs numériques situées sur les bords de 2 cartes voisines se trouvant sur la surface de jeu pour faire une fonction mathématique dont la réponse correspond au chiffre arabe situé au centre de la carte qui est jouée (*voir les explications de la section suivante*).

3- Le joueur a terminé son tour lorsqu'il ou elle réussit à placer ces 3 cartes sur la surface de jeu. S'il est impossible de placer certaines de ces 3 cartes sur la surface de jeu, ces dernières sont retirées du jeu et placées dans un «paquet de pénalité». S'ils jugent que c'est avantageux de le faire, les joueurs peuvent placer volontairement des cartes dans leur paquet de pénalité durant leur tour, au lieu de les jouer sur la surface de jeu.

4- Le joueur, après avoir terminé son tour, pige les 3 prochaines cartes situées sur son paquet et ne les montrent pas aux autres joueurs jusqu'à son prochain tour. Le joueur peut donc réfléchir à ses prochains gestes alors qu'il ou elle attend son tour.

5- Le prochain joueur accomplit les étapes 1 à 4.

6- Les joueurs continuent à jouer leurs tours jusqu'à ce que toutes les cartes se retrouvent sur la surface de jeu et dans les paquets de pénalité des joueurs, après quoi le score pour chaque joueur est calculé. Pour calculer le score d'un joueur, il faut faire la somme des chiffres arabes des cartes de sa couleur qui sont visibles sur la surface de jeu, et d'y soustraire -1 pour chaque groupe de 3 cartes qui se trouve dans son paquet de pénalité. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie.

**Exception –** Durant le premier tour de jeu, les joueurs ne peuvent pas jouer par-dessus les cartes des autres joueurs. Les conditions sous lesquelles il devient possible de jouer par-dessus les cartes des autres joueurs sont expliquées dans les sections de texte qui suivent.

**Règlement optionnel –** Pour les joueurs qui préfèrent avoir plus de contrôle, il serait possible d'envisager que chaque joueur puisse piger 6 cartes durant son tour, choisir les 3 cartes qu'il ou qu'elle veut jouer, et remettre les 3 autres sur son paquet. Un tel règlement pourrait entrer en vigueur au milieu de la partie, lorsqu'il n'y a plus de cartes de départ visibles sur la surface de jeu.

La **Figure 3** montre en exemple une partie à 4 joueurs. Voyons maintenant les règlements pour placer les cartes sur la surface de jeu.

**Figure 3**

*Exemple d'une partie à 4 joueurs en cours*

*Qui mène la partie dans cet exemple? Qui a la position la plus prometteuse? Lisez-en davantage pour comprendre la mécanique derrière Chiffrô.*

# Placer vos cartes sur la surface de jeu

Durant son tour, le joueur inspecte la surface de jeu pour trouver des possibilités pour placer ses 3 cartes à jouer. Le placement de ces cartes va modifier le casse-tête sur lequel tous les joueurs doivent évoluer. Voici lès règles pour le placement des cartes :

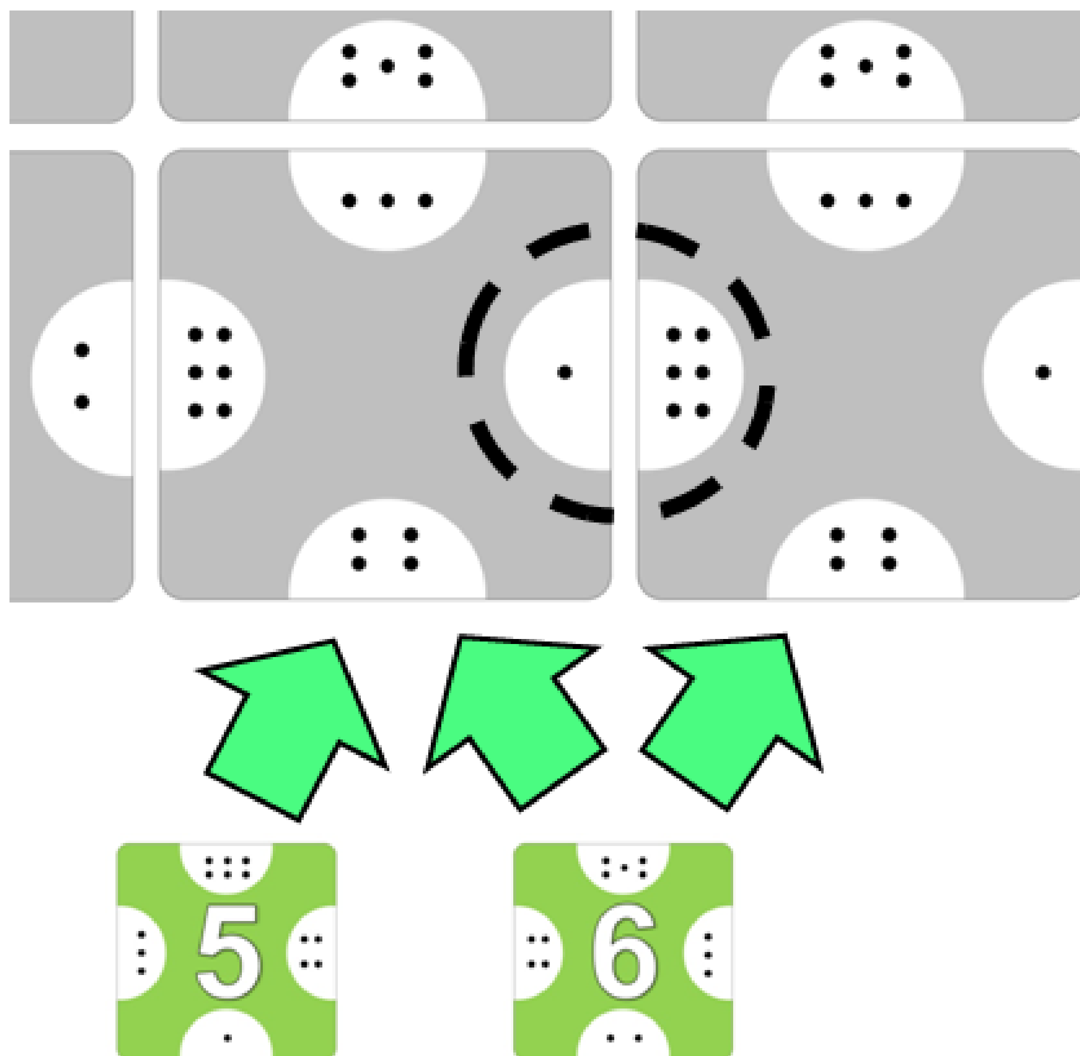
**Solutionner les équations :** Les joueurs doivent solutionner des formules mathématiques constituées des valeurs sur les bords de 2 cartes adjacentes sur la surface de jeu. Le chiffre arabe situé au centre de la carte qui est jouée sur la surface de jeu constitue la réponse à une équation (**Figure 4**).

**Restrictions** : Une fois que des cartes à joué on été placées sur la surface de jeu par les joueurs, le chiffre arabe au centre de ces cartes devient une restriction (**Figure 5**). Pour jouer par-dessus les cartes à jouer déjà sur la surface de jeu, il faut que le chiffre arabe sur la carte que vous jouez montre ou descend d'un facteur de 1. Par exemple, vous pouvez seulement jouer une carte avec le chiffre 3 ou 5 par-dessus la carte 4. Cependant, sur la carte 6, vous pouvez jouer un 5 ou un 1, alors que sur la carte 1, vous pouvez jouer un 2 ou un 6.

Les joueurs peuvent donc jouer par-dessus leurs propres cartes sur la surface de jeu, et lorsqu'ils font cela, la couleur de la carte voisine qui a été utilisée pour faire la fonction mathématique n'a pas d'importance.

**Figure 4**

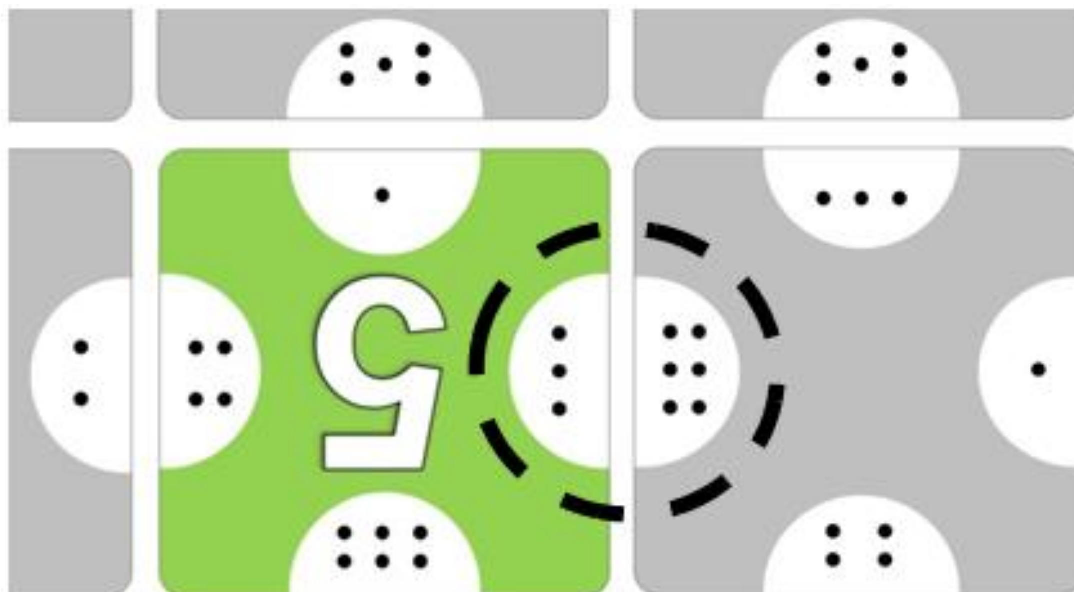
*Exemple montrant des possibilités de jeu*




*En utilisant les valeurs avoisinantes « 1 » et « 6 » de ces deux cartes sur la surface de jeu, le joueur a 3 possibilités pour jouer des cartes. Une carte « 5 » ou une carte « 6 » peut être jouée par-dessus la carte de gauche en faisant 6 – 1 = 5, 6 ÷ 1 = 6, ou 6 x 1 = 6. Une carte « 6 » peut être jouée par-dessus la carte de droite en faisant 1 x 6 = 6.*

**Figure 5**

*Exemple montrant des possibilités de jeu*




*Dans cet exemple, il est impossible de jouer une carte par-dessus le « 5 » vert en utilisant les valeurs numériques « 3 » et « 6 » de ces deux cartes avoisinantes, parce qu'on peut seulement jouer un « 4 » ou un « 6 » par-dessus un « 5 ». Il est donc impossible de trouver une fonction mathématique qui fonctionne.*

*Cependant, il est possible de jouer un « 6 » par-dessus ce « 5 » vert en utilisant la carte de départ du haut, en faisant 5 + 1 = 6.*

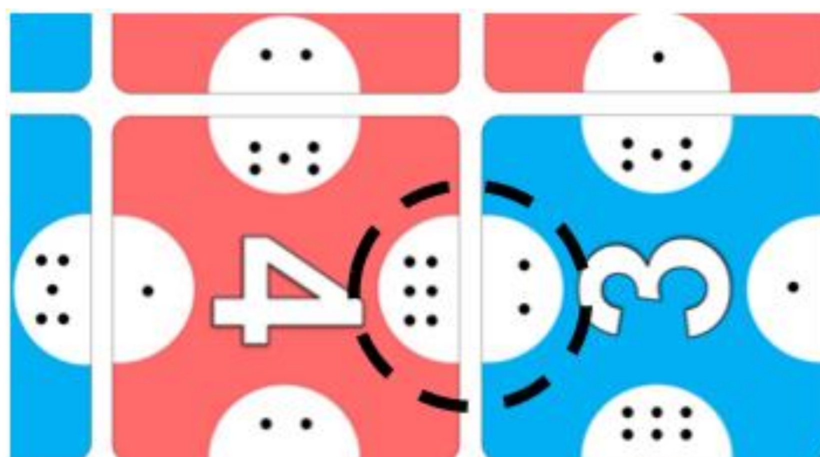
**Conquérir** : Il est possible de conquérir des territoires, c'est-à-dire de déposer vos cartes par-dessus celles de vos adversaires sur la surface de jeu. Pour faire ceci, il faut respecter une règle additionnelle : il faut qu'au moins une des deux valeurs numériques utilisées pour faire la fonction mathématique vienne d'une carte de votre couleur, ou d'une carte de départ (**Figure 6**).

**Rotation** : Une fois que vous avez trouvé un emplacement où jouer une de vos cartes, vous devez choisir dans quelle position vous la déposez sur la surface de jeu. Il y quatre positions possibles (**Figure 7**). Essayez de trouver une orientation qui débloque des possibilités pour vos tours futurs, ou qui bloque des possibilités pour les joueurs adverses.

**Combos** : Vous pouvez utiliser une carte que vous venez de positionner sur la surface de jeu pour ensuite jouer votre prochaine carte, c'est-à-dire que vous pouvez utiliser les valeurs numériques sur les côtés des cartes que vous venez de jouer durant votre tour. Vous pouvez aussi déposer votre prochaine carte par-dessus une carte que vous venez de jouer durant ce même tour si vous pouvez faire une fonction mathématique qui fonctionne. Si vous parvenez à trouver des faiblesses dans les défenses de vos adversaires, de tels combos peuvent vous permettre de pénétrer dans leur territoire.

**Figure 6**

*Exemple démontrant comment conquérir*



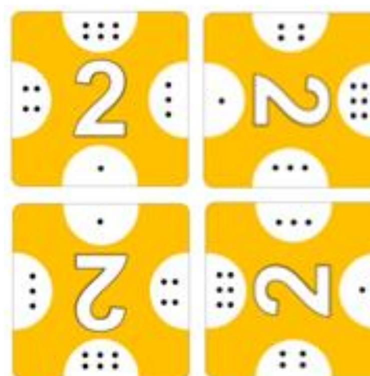
*Si le joueur rouge a un « 4 » parmi les cartes qu'il doit jouer, il peut conquérir la carte « 3 » du joueur bleu, car 6 – 2 = 4 et le joueur utiliserait ainsi au moins une des valeurs numériques qui vient d'une carte de sa couleur pour faire la formule mathématique (le « 6 » rouge). À noter que seul un « 2 » ou un « 4 » peut être joué sur un « 3 ».*



**Figure 7**

*Les orientations possibles d'une carte à jouer Chiffrô*

*Lorsque vous jouez à Chiffrô, faites pivoter la carte que vous voulez jouer et tentez de trouver la meilleure orientation pour améliorer votre situation sur la surface de jeu.*



**Formules mathématiques unidirectionnelles** : À noter que les additions et les multiplications sont bidirectionnelles. Par exemple, 2 + 3 = 5 tout comme 3 + 2 = 5. Cependant, les soustractions et les divisions fonctionnent seulement dans une direction. Par exemple : 4 – 2 = 2 mais 2 – 4 = -2 et aucune carte à jouer n’a de chiffres négatifs au centre. Aussi, 4 ÷ 2 = 2 mais 2 ÷ 4 = 0.5 et aucune carte à jouer n’a de chiffres décimaux au centre. Il y a des exceptions qui fonctionnent dans les deux sens pour les divisions, par exemple 5 ÷ 5 = 1. Dans l’exemple de la **Figure 6**, il est impossible de jouer une carte par-dessus le 4 rouge en utilisant le 3 bleu adjacent, car 2 – 6 = -4 et 2 ÷ 6 = 0.33. Essayez d’utiliser les formules mathématiques unidirectionnelles à votre avantage sur la surface de jeu.

# Événements et résultats

Voici des expressions pour décrire des événements qui pourraient arriver durant une partie de Chiffrô :

**Victoire ordinaire** : Lorsque vous gagnez parce que vous avez le score le plus élevé à la fin de la partie.

**Victoire par conquête** : Lorsque vous gagnez parce que vous avez joué par-dessus toutes les cartes de vos adversaires sur la surface de jeu, et qu’il n’y a plus moyen pour aucun d’entre eux de jouer des cartes.

**Se faire expulser** : Si les autres joueurs jouent par-dessus toutes vos cartes sur la surface de jeu, vous avez été expulsé de la partie.

**Rentrer** : S'il existe encore des cartes de départ sur la surface de jeu, durant votre tour, il est possible pour vous de rentrer sur la surface de jeu si vous pouvez utiliser au moins une carte de départ pour faire une fonction mathématique qui fonctionne.

**Partie parfaite** : Si vous réussissez à jouer toutes vos cartes sur la surface de jeu, sans en avoir dans votre paquet de pénalité, et qu'aucun autre joueur n'ait joué par-dessus vos cartes durant la partie, vous avez joué une partie parfaite! Vous avez sans doute gagné cette partie également (score le plus élevé à la fin de la partie).

**Remerciements** – J'aimerais remercier les personnes suivantes qui on testé des versions préliminaires de ce jeux et qui ont fait des recommandations fort utiles :

Colombe Gallant
Christine Gallant
Lisa Richard
Virginie Roy-Girard
Anne LeBreton
Jean-François Larouche
Jonathan Dugas
Stephan Reebs

Ce jeu est une production de :




www.nopluggames.com